

von S. John Ross



Herzlich willkommen zu **Risus: Das Allesmögliche Rollenspiel**, einem vollständigen kleinen Pen&Paper-Rollenspiel! Für manche ist ***Risus*** an spontanen Spielabenden ein praktisches „Notfallsystem“ für blitzschnell geschaffene Charaktere. Für andere ist es das verlässliche Spielsystem für jahrelange Spielkampagnen. Und für wieder andere ist es ein befremdliches kleines Pamphlet mit Strichmännchen. Für mich ist es *alles drei*, und mit dieser Ausgabe feiert ***Risus*** nicht nur zwei Jahrzehnte seiner Existenz, sondern zwei Jahrzehnte *erfüllten Leben*s, in dem es von einer begeisterten weltweiten Gemeinschaft geteilt, gefeiert, erweitert und stets gespielt wird!

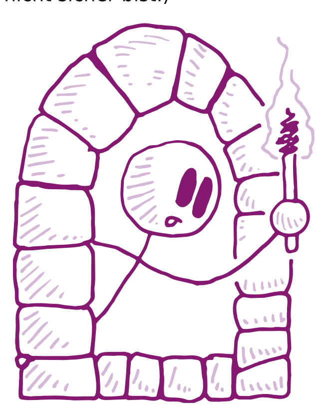
Eine Spielfigur erstellen

Das *Klischee* eines Charakters ist das Herz von ***Risus***. Ein Klischee ist ein Sammelbegriff für die Persönlichkeit einer Spielfigur, ihre Fertigkeiten, ihren Lebenslauf, ihre soziale Rolle und mehr. Die „Charakterklassen“ der ältesten Rollenspiele sind überdauernde Klischees: Zauberer, Detektiv, Weltraumpilot, Superspion. Du kannst Klischees wie diese für Deine Figur wählen oder etwas Außergewöhnlicheres erfinden, wie z.B. Geisterpiratenkoch, Feenhafte Patin, Bruce Lee (für Figuren die *Bruce Lee-Zeug* machen) oder Riesenmonster, Das Eigentlich Nur Für Sein Makramee Geliebt Werden Möchte - alles, wozu Du Deine Spielleiterin überreden kannst. Mit einer sehr *großzügigen* Spielleiterin könntest Du auch *all das auf einmal sein*. Jedem Klischee ist ein Wert zugeordnet, der in sechsseitigen Würfeln angegeben wird. Wenn Dein Charakter als Zauberer, Weltraumpilot oder Bruce Lee *herausgefordert* wird, würfelst Du so viele Würfel, wie Dein Klischee angibt. Drei Würfel heißt 'Profi'. Ein Würfel heißt 'Trottel'. Sechs Würfel ist die ultimative Meisterschaft. Eine vollständige ***Risus*** Spielfigur sieht so aus:

Grolfnar Vainsson der Wikinger

Beschreibung: Groß, blond und grinsend. Trinkt und kämpft und trinkt gerne und stellt gerne Wikingerfrauen nach und kämpft und segelt gerne auf Hochsee und plündert gerne. Möchte große Heldensagen über sich selbst schreiben.
Klischees: Wikinger (4), Spieler (3), Frauenheld (2), Dichter (1)

Um Grolfnar zu erschaffen, mussten wir ihm nur einen Namen geben, ihn beschreiben und ihm seine Klischees zuweisen. Du erhältst 10 Würfel, die Du nach Belieben auf so viele Klischees, wie Du magst, verteilen darfst (wobei mehr als zehn Klischees etwas merkwürdig wären.) Das erste Klischee Deiner Figur ist ihr *Hauptklischee* - es beschreibt ihr *Selbstbild*. Normalerweise dürfen neue Charaktere nicht mit einem Klischeewert von mehr als 4 beginnen. Grolfnars Wikingerklischee ist daher schon auf dem Höchstwert. Deine Spielleiterin kann solche Regeln aber erweitern, (frag sie, wenn Du Dir nicht sicher bist.)



Kräfte, Werkzeug, Wunderwaffen

Jedes Klischee impliziert, welche *Fähigkeiten* und *Ausrüstung* ein Charakter besitzt. Solltest Du einen Haarigen Barbaren (3) spielen, kannst Du davon ausgehen, dass er sich gut mit Klingenwaffen auskennt und auf Schlachtfeldern wohlfühlt. Er ist wahrscheinlich ein Kletterer, Läufer und macht gern die Nächte durch. Er besitzt mindestens eine heftige Waffe und (hoffentlich!) einen vollständigen Lendenschurz. Solltest Du ein Psionisches Schulmädchen (3) spielen, spürst Du mit Deinen übersinnlichen Fähigkeiten die psychometrischen Überbleibsel eines Mordtatorts (und das geht Dir ziemlich an die Nerven!) Außerdem trägst Du einen niedlichen Plüschrucksack mit Schulkram. Solltest Du einen Schurkenhaften Weltraumpiraten (3) spielen, kannst Du piratenmäßig schurkenhafte Weltraumdinge tun und trägst eine Laserpistole und fliegst einen gebrauchten Weltraumfrachter. Wenn Dir irgendwelche Zweifel bezüglich der Fähigkeiten und Ausrüstung Deiner Figur kommen sollten, besprich sie mit Deiner Spielleiterin.

Die Werkzeuge und Ausrüstungsgegenstände kommen „frei“ mit dem Klischee, können allerdings verloren gehen und/oder beschädigt werden, was sich dann u.U. auf den Klischeewert auswirkt. Ein Schurkenhafter Weltraumpirat kann ohne sein Raumschiff *keine* Beute mehr durch die Galaxis fliegen ... während das Psionische Schulmädchen immer noch die Nerven an Mordtatorten verliert, auch wenn ihr Plüschrucksack gestohlen wurde. Wird der Haarige Barbar (3) gezwungen, ohne sein Barbarenschwert zu kämpfen, steht ihm dafür nur *die Hälfte seiner Klischeewürfel* zur Verfügung (2) - es wird aufgerundet! - bis er wieder angemessen bewaffnet ist. Dem rucksacklosen Schulmädchen könnten ähnliche Nachteile entstehen, wenn es Zeit wird, die Hausaufgaben zu machen.

Im Laufe eines Abenteuerlebens können glückliche Entdecker verzauberte und/oder Hi-Tech- und/oder anderweitig besondere Ausrüstung finden. Das reicht von *Bonuswürfelausrüstung* (die Dir einen oder mehrere Extrawürfel geben) bis zu spezieller Ausrüstung, die Regelmechaniken verändert („Mit dieser experimentellen Pilotensoftware kannst Du jeden Würfel, der eine 1 zeigt, erneut würfeln.“) oder die Spielweltmächte beschreibt („Nur mit einer Stradivari kann man einen Vampirprinzen verführen.“) oder solche, die Vorteile und Einschränkungen vermischt („Während Du das Schwert der Gnade verwendest, würfelst Du immer *mindestens* so viele Würfel wie Dein Gegner, aber Du *musst* ihm das Leben lassen, falls Du gewinnst.“)

Das Spielsystem

Jedes Mal wenn irgendjemand etwas tun möchte und niemand dies aktiv zu verhindert sucht und die Spielleiterin nicht davon ausgeht, dass der Erfolg automatisch eintritt, dann würfeln die Spieler. Falls das Gesamtergebnis größer oder gleich dem von der Spielleiterin gesetzten Zielwert ist, dann gilt das als Erfolg! Falls nicht, als Scheitern! Zielwerte folgen dieser Skala:

5: Eine Kleinigkeit. Eine Herausforderung für Idioten. Routine für Profis.
10: Eine Herausforderung für Profis.
15: Eine heldenmäßige Herausforderung. Für wirklich einfallsreiche oder knifflige Taten.
20: Eine Herausforderung für Meister. Fast schon übermenschliche Schwierigkeit.
30: Du machst wohl Witze. Tatsächlich übermenschliche Schwierigkeit.

Der Zielwert ist abhängig vom Klischee, und jeder kann alles *probieren*. Eine Schlucht zu überqueren, indem man sich an einem Seil oder einer Liane herüberschwingt, wäre ein völliges Kinderspiel (automatischer Erfolg) für einen Mantel-und-Degen-Helden oder den Fürsten des Dschungels, einfach (Zielwert 5) für einen Groschenromanarchäologen und herausfordernd, obgleich definitiv machbar (Zielwert 10) für einen Turner, Barbaren oder Fassadenkletterer. Sogar ein Rollstuhlgebundener Ekzentrischer Okkultist könnte es versuchen (Zielwert 15, aber der Rollstuhl stürzt in den Abgrund, solange kein Zielwert 30 erreicht wird)!

Das Kampfsystem

Bei ***Risus*** ist „Kampf" jede Art von Wettbewerb bei dem die Kontrahenten um die Führung ringen, Angriffe durchführen, Verteidigungen anbringen und ihre Gegner ermüden und schwächen, um schließlich den Sieg davon zutragen. *Wörtlich oder sprichwörtlich.*
Beispiele für „Kämpfe" sind:

Streitgespräche: Die Kämpfer treten mit Logik, Sturheit und billigen rhetorischen Tricks gegeneinander an, um ihren Standpunkt zu verteidigen und den des Gegners der Lächerlichkeit preiszugeben.
Pferderennen: Leute auf Pferden rasen auf matschigen Laufbahnen umher, um schneller als die anderen irgendwo und nirgends anzukommen.
Luftkämpfe: Piloten von Flugzeugen oder Raumschiffen versuchen, sich gegenseitig vom Himmel zu schubsen.
Astrale/Psionische Duelle: Gelangweilt oder schläfrig blickende Mystiker oder Psioniker versuchen, den Wesenskern ihres Gegners in der Anderwelt zu zerstören.
Zaubererduelle: Zauberer versuchen mittels seltsamer Magie, den anderen überlegen zu sein.
Banjoduelle: Banjospieler versuchen mittels seltsamer Melodien, den anderen überlegen zu sein.
Verführungen: Ein (oder mehrere) Charaktere versuchen bei einem (oder mehreren) anderen Charakteren zu punkten, während diese(r) versuchen, zu widerstehen.
Gerichtspossen: Anklage gegen Verteidigung. Sieg um jeden Preis. Gerechtigkeit ist Nebensache.
Regulärer Kampf: Die Leute versuchen einfach, ihre Gegner zu verletzen oder zu töten.

Die Spielleiterin entscheidet, wann ein Kampf beginnt. Ab diesem Punkt führt jeder Beteiligte rundenweise einen Angriff aus. Was einen „Angriff" definiert hängt von der Natur des Kampfs ab; in jedem Fall sollte er ausgespielt werden (falls Dialog vorkommt) oder in unterhaltsamer Weise beschrieben werden (falls er physisch und/oder gefährlich ist und/oder Verhütungsmittel vorkommen/vorkommen sollte.) Die Spielleiterin bestimmt, welche *Art* Klischee in dem jeweiligen Kampf angemessen ist. Bei einer typischen Schlägerei sind Klischees wie Wikinger, Soldat, Mantel-und-Degen-Held und Ernest Hemingway auf gleiche Weise angemessen, Klischees wie Friseur und Latin Lover sind es dagegen nicht.

Angriffe müssen gegen einen Kontrahenten gerichtet sein. Beide Parteien eines Angriffs (Angreifer und Verteidiger) würfeln mit ihrem gewählten Klischee. *Der niedrigere Wurf verliert*. Genauer: Der Würfler mit dem niedrigeren Gesamtergebnis *verliert einen Klischeewürfel* für den Rest des Kampfes - er wurde geschwächt, geschunden, demoralisiert oder auf andere Weise einen Schritt in Richtung Niederlage gedrängt.

Letztlich wird eine Partei überstehen und die andere keine Klischeewürfel mehr haben. Zu diesem Zeitpunkt *entscheiden die Gewinner über das Schicksal der Verlierer.* Bei physischen Konflikten oder magischen Duellen können die Verlierer sterben (oder gnädig am Leben gelassen werden). Bei Gerichtspossen wird der Verlierer vom Richter verurteilt oder scheitert mit seiner Anklage. Bei Verführungen erhält der Verlierer entweder eine kalte Dusche oder einen warmen Abend - kommt drauf an ...
Zwar kann die Spielleiterin ein Veto gegen die Resultate eines Kampfes einlegen, falls diese keinen Sinn innerhalb des Kontexts machen (falls jemand ein Tennisspiel gewinnt, darf er seinen Gegner für *gewöhnlich* nicht anschließend enthaupten und dessen Leiche durch die Fußgängerzone ziehen), die Ausbeute des Sieges liegt jedoch andernfalls im Ermessen des Siegers.

Du brauchst nicht jede Runde dasselbe Klischee zu verwenden. Falls ein Wikinger/Mantel-und-Degen-Held in der einen Runde Köpfe rollen lassen und in der anderen an Kronleuchtern schwingen will, dann ist nichts dagegen einzuwenden. Allerdings gilt, wann immer ein Charakter bei einem Klischee alle Würfel verloren hat, ist er besiegt, auch dann, wenn er noch Würfel in anderen Klischees besitzt.

Klischeewürfel, die im Kampf verloren wurden, werden nach dem Kampf zurückgewonnen. Die Heilungsrate bestimmt die Spielleiterin (je nach Art und Weise der verwendeten Angriffe.) Falls es sich um einen Fahrzeugkampf handelte (Raumjäger, Mecha, hölzerne Segelschiffe), so dürften die Fahrzeuge selbst Schaden genommen haben und müssen repariert werden. Gelegentlich heilt nicht allein die Zeit alle Wunden, sondern es müssen weitere von der Spielleiterin bestimmte Bedingungen erfüllt werden („Nun, da Du so richtig gegen die Wand gespielt worden bist, wagst Du es nicht einmal mehr Dein Banjo *anzusehen*, bis Deine Freundin Dein Ego etwas massiert").

Bei ***Risus*** gibt es keinen festen Maßstab für Zeit oder Entfernungen; alles ist kontextabhängig. In einer physischen Schlägerei dauert jeder Kampfrunde wenige Sekunden ... während jede Runde in dem Langzeitkonflikt zwischen einem Ehepaar einen ganzen Tag repräsentieren kann (Tag Eins: Ehemann verkokelt das Lieblingskleid der Gattin „versehentlich" im Backofen; Tag Zwei: Ehefrau füttert des Gatten liebsten Goldfisch „versehentlich" mit Rohrfrei usw. usf.).

Unangemessene Klischees

Wie gesagt, bestimmt die Spielleiterin, welche Art Klischee für einen gegebenen Kampf angemessen ist. Alle Übrigen sind *unangemessen*. Bei einem physischen Kampf ist Friseur unangemessen. Bei einem Zauberduell ist Barbar unangemessen.
Unangemessene Klischees sind vom Kampf nicht *ausgeschlossen*. Sie können für Angriffe verwendet werden, ***sofern der Spieler diese auf sehr, sehr, sehr unterhaltsame Weise darstellt oder beschreibt.*** Des Weiteren muss der Angriff innerhalb des Kontexts des Kampfes, des Genres und der Stimmung, die von der Spielleiterin für das Spiel festgelegt wurde, *plausibel* sein. (Daher eignet sich diese Art Angriff meist für groschenromanmäßige oder sehr alberne Spiele.)

Alle Kampfregeln gelten weiterhin, mit einer Ausnahme: falls ein *unangemessenes* Klischee eine Kampfrunde gegen ein *angemessenes* Klischee gewinnt, muss der unterlegende Charakter *drei*, anstatt nur einem Würfel von seinem Klischee abziehen! Das „unangemessene" Klischee geht kein solches Risiko ein und verliert in einer unterlegenen Runde nur einen Würfel. Also ist ein gewitzter Friseur gefährlich, wenn er in die Ecke getrieben und unfair angegriffen wird. Seid gewarnt.

Bei Unsicherheit sollte davon ausgegangen werden, dass der Aggressor die Art des Kampfes bestimmt. Falls ein Zauberer einen Barbaren mit Magie angreift, dann ist es ein Zauberduell! Falls der Barbar den Zauberer mit dem Schwert angreift, dann ist es ein physischer Kampf! Falls der Verteidiger mit einer unterhaltsamen Anwendung seiner Fertigkeiten aufwarten kann, hat er den Vorteil. Aber ... falls Zauberer und Barbar *beide ganz offensichtlich kämpfen wollen*, dann sind *beide* Aggressoren und es gibt ein „Fantasy Duell", bei dem Schwert und Zauberei gleichrangig sind.

Teambildung

Zwei oder mehrere Charaktere können im Kampf ein *Team* bilden. Für die Dauer des Teams (für gewöhnlich für die Dauer des Kampfes) kämpfen sie als eine Einheit und können nur als einzelner Gegner

attackiert werden. Es gibt zwei Arten Teams: *Charakterteams* (für Spielercharaktere und ausreichend interessante Nichtspielercharaktere) und *Drecksarbeitsgruppen* (die namenlosen NSC-Horden).

Drecksarbeitsgruppen: sind eine Art Spezialeffekt. Wenn eine Horde von 700 Skelettratten die Spielercharaktere in der Höhle des Finsteren Nekromanten (5) angreift, dürfte die Spielleiterin wenig Muße haben, die Buchführung für 700 kleine Skelettrattenwürfel zu machen.



Stattdessen kann sie diese als Drecksarbeitsgruppe und damit zu *einem einzelnen Gegner* zusammenfassen: Skelettrattenhorde (7). Spielmechanisch betrachtet ist die Rattenhorde ein einzelner Gegner - der lediglich ein paar mehr Würfel haben kann (so viele wie die Spielleiterin gerade will.) Drecksarbeitsgruppen halten als Team zusammen, bis sie besiegt worden sind. Danach suchen u.U. manche Überlebende das Weite (aber mindestens einer wird zurückbleiben, um dem Schicksal entgegenzusehen, das die Sieger für ihn bestimmen). Logisch (und bis ins willkürliche Extrem) weitergedacht kann die gesamte Besatzung eines Schiffs, können ganze Wälder, Dungeons, Städte oder Nationen durch ein einzelnes Klischee repräsentiert werden.

Charakterteams: Wenn SC (und/oder NSC, die diese Aufmerksamkeit verdienen) ein Team bilden, wird der Charakter mit dem höchsten passenden Klischee zum Teamführer (bei Gleichstand muss das Team einen Anführer *bestimmen*). Alle würfeln, aber nur die Würfel des Teamführers werden vollständig gezählt. Die anderen Teammitglieder zählen nur ihre *Sechsen*, falls sie welche würfeln.

Klischees, die im Team verwendet werden, müssen nicht identisch sein und dürfen (sofern die Spielleiterin überzeugt werden kann) auch aus „angemessenen“ und „unangemessenen“ bestehen. (Eine Gruppe Kämpfer, die von ihrem Barden musikalisch unterstützt wird, beispielsweise.) Allerdings verlieren gegnerische Klischees bei Unterlegenheit keine drei Würfel, solange nicht das *gesamte Charakterteam* mit ähnlich unangemessenen Klischees angreift (und dann erklärt der Spielleiterin genau wie ein Friseur, ein Wellensittichdompteur und ein Lebensberater ihre Fertigkeiten koordinieren, um Darth Viraxis auf die Matte zu zwingen)!

Wenn ein Team eine Kampfrunde verliert, wird das Klischee eines *einzelnen* Mitglieds geschwächt. Jedes Teammitglied (auch der Teamführer) kann freiwillig „vortreten“ und den Schaden nehmen. In diesem Fall verliert der edle Freiwillige doppelt so viele Würfel (zwei oder sechs), aber der Teamführer *greift in der folgenden Runde mit verdoppelten Klischeewürfeln an*! Ein kurzer Bonus, weil das Team ihren heroischen Kameraden rächt. Falls sich kein Freiwilliger findet, bestimmt der Teamführer, welches Mitglied den (normalen) Treffer erleidet, und es gibt keinen „Rachebonus“.

Sieg & Niederlage: Bei Teams wie Individuen bestimmt der Sieger das Schicksal der Verlierer ... aber wenn ein Verlierer Mitglied eines Teams ist, wird sein Schicksal erst bei Zerfall des Teams bestimmt (selbst dann, wenn er besiegt wurde, während der Kampf noch wütet.) Also, falls sein Team *gewinnt*, dann bestimmt sein Team - nicht der Gegner - sein Schicksal. Es mag manche Kämpfe geben, bei denen dies anders gehandhabt wird, weil die SC in solch heikler Lage sind, dass ihr Schicksal sofort bestimmt werden muss. Aber in den meisten Fällen ist man als Mitglied eines Teams - besonders des *Siegerteams* - ganz gut abgesichert.

Auflösen: Ein Team kann sich freiwillig zu jeder Zeit zwischen Würfelwürfen auflösen. Beim Auflösen verliert jedes Mitglied augenblicklich einen Würfel in dem beigesteuerten Klischee (wie der „Schaden“, der während des Kampfes erlitten wird.) Die Charaktere können sich nach dem Auflösen wieder zu neuen Teams zusammenfinden, solange sie durch das Auflösen nicht besiegt worden sind. Individuen können ihr Team *verlassen*, aber damit fällt ihr Klischeewert sofort auf Null. Ihr Schicksal hängt dann von der Gnade des Gewinners ab!

Verlust des Anführers: Falls ein Teamführer jemals sein Team aus irgendeinem Grund verlässt (sei es, weil er flieht oder sein Klischee auf Null fällt), *muss* das Team sich sofort auslösen - mit den genannten Konsequenzen. Sie können gleich darauf ein neues Team (mit neuem Anführer) bilden. Allerdings erhält der neue Teamführer den Rachebonus, falls der vorherige Teamführer den Schaden freiwillig auf sich genommen hat.

Einzelhandlungskonflikte

„Kampf“ meint Konflikte, die über mehrere Runden ausgetragen werden... aber viele andere Konflikte sind zu plötzlich und kurz, um sie auf diese Weise auszuspielen (zwei Charaktere, die nach der gleichen Waffe greifen, beispielsweise.) Solche „Einzelhandlungskonflikte“ (EHK) werden mit einem einzelnen Wurf gegen ein angemessenes Klischee (oder unangemessene Klischees, bei gutem Rollenspiel) durchgeführt. Der höchste Wurf gewinnt. Beachte, dass die Spielleiterin in fast *allen* Fällen zwischen den drei Methoden (Zielwert, Kampf und Einzelhandlungskonflikt) wechseln kann, um die passende Geschwindigkeit und Stimmung des Spiels zu treffen. Manchmal kann ein Armdrücken am Besten durch einen Kampf dargestellt werden ... manchmal als Einzelhandlungskonflikt und manch andermal (vorzugsweise, wenn gegen einen münzbetriebenen Armdrückautomaten angetreten wird) sogar als Wurf gegen einen Zielwert.



Wenn jemand nicht teilnehmen kann

Manchmal finden sich Charaktere in Kämpfen oder Konflikten wieder, bei denen sie einfach kein passendes Klischee finden, egal wie sehr sie die Fantasie bemühen. Vielleicht beginnt ein Charakter der Gruppe ein Kuchenwettessen mit seinem Widerlicher Vielfraß (2) Klischee, aber die anderen Charaktere sind Astronauten oder Buchhalter, die beide keine traditionellen Kuchenwettesser sind. In solchen Situationen kann die Spielleiterin *allen* zwei freie Aushilfswürfel für die Dauer des Konflikts geben. Also wird der Widerliche Vielfraß (2) vorübergehend zum Widerlichen Vielfraß (4), während alle anderen das Klischee Normale Person, Die Zu Einem Kuchenwettessen Überredet Wurde (2) erhalten - bis der letzte Krümel gefuttert wurde. Diese Regel ist nur für Kämpfe und Einzelhandlungskonflikte gültig und nicht bei Würfen gegen Zielwerte (denn Zielwerte werden sowieso je nach Klischee und Kontext angepasst.)

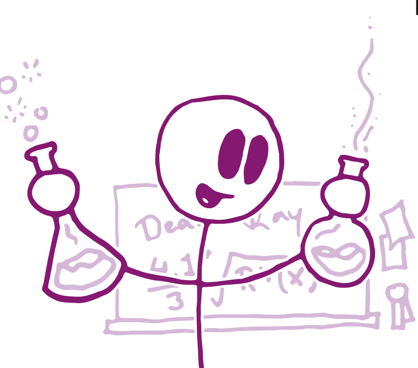
Für Fortgeschrittene: Glückstreffer

Spieler erhalten zu Spielbeginn die Möglichkeit, ihre 10 Würfel nicht nur für Klischees zu verwenden: Ein einzelner Würfel kann stattdessen auch drei *Glückstreffer* kaufen (oder zwei für sechs usw.). Wird ein Glückstreffer im Spiel angewandt, darf ein *einzelner Klischeewurf* mit *einem Zusatzwürfel* durchgeführt werden. Die Glückstreffer füllen sich zwischen zwei Spielsitzungen wieder auf und repräsentieren Glück, die Unterstützung einer wohlgesonnenen Gottheit usw.

Für Fortgeschrittene: Aufhänger & Geschichten

Mit dieser Zusatzregel erhalten die Spieler bei der Charaktergenerierung Extrawürfel, wenn sie ihren Charakteren einen Aufhänger und/oder eine Geschichte geben. Ein *Aufhänger* ist ein signifikanter Makel des Charakters - ein Fluch, eine Obsession, eine Schwäche, ein Eid, eine permanent beeinträchtigende Verletzung - der auch nach Ansicht der Spielleiterin so *saftig* ist, dass er das Leben des Charakters interessanter macht (in anderen Worten: unangenehmer.) Ein Charakter mit einem Aufhänger erhält einen Extrawürfel.

Eine *Geschichte* ist eine geschriebene „Biographie" des Charakters, die dessen Leben vor den Ereignissen des Spiels beschreibt. Die Geschichte muss nicht lang sein (ein bis zwei Seiten sind mehr als *genug*); es muss dem Leser lediglich deutlich werden, wo der Charakter herkommt, was er mag und was nicht, wie er zu dem wurde, wer er ist, welche Motive er hat. Manche Geschichten werden am Besten aus der allwissenden Sicht des Spielers geschrieben; andere sind unterhaltsamer als Tagebucheinträge des Charakters. Ein Charakter, der das Spiel mit einer Geschichte beginnt, startet mit einem Extrawürfel.



Für Fortgeschrittene: Aufplustern

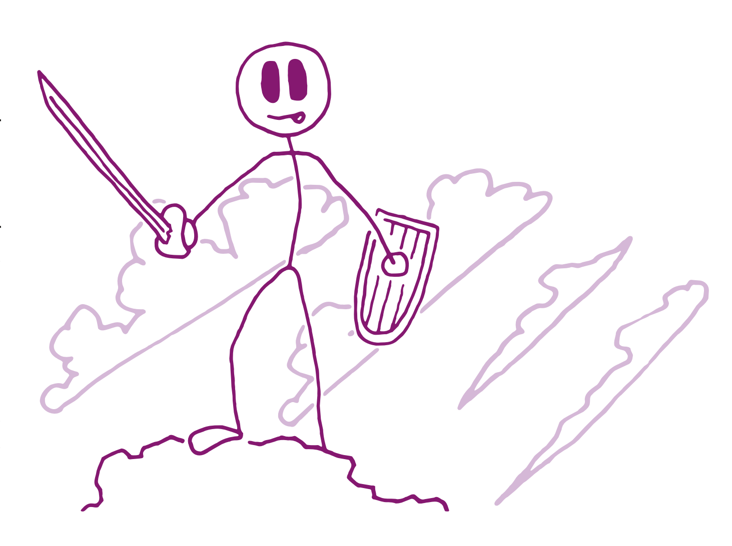
Charaktere können ihre Klischees *aufplustern*: Sie bezahlen dabei besondere Anstrengung mit sicherer Verletzung (Verlust von Würfeln). Ein aufgeplustertes Klischee erhält Zusatzwürfel für eine einzelne Kampfrunde (oder einen einzelnen wichtigen Wurf). Nach der Runde ist das Klischee wieder normal und wird sofort *in Höhe* der Verstärkung verletzt. Eine solche Verletzung muss wie nach einem Kampf geheilt werden.

Beispiel: Rudolf der Ninja (3) wird von einem Monster (6) angegriffen! Rudi hat kaum eine Chance gegen einen solch mächtigen Gegner, weswegen er eine List anwendet: Weil das Monster physisch angreift, entscheidet sich Rudolf, in der ersten Runde mit seinen Fertigkeiten als Cajun Koch (3) zu kontern - eine ausgesprochen *unangemessene* Wahl! Er *plustert* außerdem sein Klischee *um zwei Würfel* zu Cajun Koch (5) *auf* und setzt alles auf seine Kochkünste!

In der ersten Runde würfelt das Monster seine sechs Würfel und Rudi, der dem Monster blitzschnell ein mit Ninjaschlafmittel gewürztes Gumbo zubereitet und anbietet, würfelt fünf. Falls der Ninja die Runde verliert, ist er sofort besiegt: sein Koch Klischee würde nach dem Aufplustern auf Koch (1) fallen und auf Koch (0), weil er die Runde verlor. Das Monster würde Rudolf anstatt des Gumbo fressen. Falls der Ninja allerdings gewinnt, wird das Monster (6) zu Monster (3) und Rudis Koch (3) wird zu Koch (1). In der zweiten Runde wechselte Rudolf dann zu seinem Ninja (3) Klischee und hätte gute Karten gegen das gesättigte, schläfrige Monster.

Das Aufplustern ist für jede Art Klischeewurf möglich, sofern die Spielleiterin zustimmt.

Mega-aufgeplusterte Klischees: Falls die Spielleiterin das Aufplustern erlaubt, erlaubt sie vielleicht auch *mega-aufgeplusterte Klischees*, die nur „halben Schaden" vom Aufplustern nehmen. Also könnte ein Zauberer [5] sogar elf Würfel in einer Kampfrunde (sechs Extrawürfel!) verwenden, verliert aber am Ende der Runde nur *drei Würfel*. Mega-aufgeplusterte Klischees kosten bei der Charaktergenerierung zweifach. Sie eignen sich besonders für Klischees, die übermenschliche Fähigkeiten beinhalten (und Deine Spielleiterin kann bestimmen, dass Superfähigkeiten auf diese Weise gekauft werden *müssen*). Mega-aufgeplusterte Klischees werden in eckige Klammern anstatt in runden Klammern angegeben.



Für Fortgeschrittene: Charakterentwicklung

Am Ende jedes Abenteuers würfelt jeder Spieler gegen jedes Klischee, das er während des Spiels *verwendet* hat (Verletzungen werden in diesem Fall ignoriert; der Wurf erfolgt mit gesundem Klischee). Falls die Würfel *nur gerade Zahlen* zeigen, wird das Klischee permanent um einen Würfel verbessert. Kein Klischee wird besser als Klischee (6).

Aufstieg im Spiel: Jedes Mal wenn Du etwas *wirklich, wirklich, wirklich spektakulär Unterhaltsames* machst, das dem gesamten Spieltisch den Atem verschlägt, dann kann die Spielleiterin Dir einen sofortigen Wurf erlauben, um Dein Klischee mitten Spiel zu verbessern; zusätzlich zu dem Wurf am Ende des Abenteuers.

Neue Klischees: Es mag eine Zeit kommen, da ein Charakter so weit gereift und gewachsen ist, dass er ein *neues* Klischee erhalten kann. Falls Spieler und Spielleiterin darin *übereinstimmen*, dass dies der Fall ist und sich auf ein neues Klischee *einigen*, würfelt der Spieler wie gewohnt für die Verbesserung von Klischees, aber die gewonnenen Würfel können dem neuen Klischee zugeordnet werden. Dies gilt auch für Verbesserung „im Spiel", falls die Situation dies rechtfertigt.

Die Langstreckenvariante: Anstatt gegen *jedes* verwendete Klischee zu würfeln, würfelst Du gegen ein *einzelnes* Klischee Deiner Wahl.

Ehre, wem Ehre gebührt

Risus gedieh Dank Inspiration durch den leider nicht mehr erhältlichen Rollenspielklassiker ***Ghostbusters*** (1. Auflage, West End Games), die dann Feuer mit einer Idee aus Mayfairs ***DC Heroes*** Rollenspiel fing. Andere nennenswerte Einflüsse sind ***GURPS, TWERPS, Fudge, Tunnels & Trolls, Over the Edge,*** und ***DragonQuest***. Die Liste von Leuten, von denen ***Risus*** abhängt, ist zu lang, um überhaupt darüber nachzudenken, sie auf so wenig Platz unterbringen zu wollen, aber einige wenige muss ich einfach erwähnen: Guy Hoyle, Spike Y. Jones, Dan „Moose" Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver, Sean „Dr. Kromm" Punch, Liz Rich, Dan Suptic, Brent Wolke, René Vernon und die abertausend großartigen Spieler, alte und neue, die die ***Risus*** Gemeinschaft bevölkern und beleben.



Diese Übersetzung wurde von Cumberland Games & Diversions autorisiert. Übersetzt wurde das Ganze von Alexander-Lars Dallmann.

Und merkt Euch: *Jede Art und Weise Risus zu spielen ist richtig!*

http://www.cumberlandgames.com/